

A horizontal row of twelve empty square boxes, intended for children to draw or write in.

□ □ □      □ □ □

1

Universal Approximation Theorem □ Nash Embedding Theorems

批评 critique критик critique criticus κριτικός critical judgement критикальный суждение

A horizontal row of 15 empty square boxes, likely used for a survey or form.

图灵测试 AlphaGo 大赛冠军数据集

AlphaGo Zero は超人間的で、AlphaGo よりも AlphaZero や MuZero のように複数の学習アルゴリズムを組み合わせて強化された。この結果、AlphaGo Zero は、AlphaGo よりも速く、より効率的に棋力を向上させることができた。

SAE level 4

自动驾驶汽车准备就绪 ALphabet/Waymo 达到了 SAE 级别 4 的自动驾驶水平  
SAE level 4 达到了自动驾驶水平 ALphabet/Waymo

Reward Is Enough 『奖励』reward 『奖励』reward 『奖励』reward 『奖励』reward  
『奖励』Reward 『奖励』Reward 『奖励』Reward 『奖励』Reward

SAE level 4

# 博弈论Nash Embedding Theorems 与词向量空间 Word-embedding Vector Space

深度学习  
强化学习

reward

Universal Approximation Theorem  
selfish gene

IT

A decorative horizontal bar consisting of a series of small, evenly spaced rectangles.

**1** AlphaGo არის Deepmind მიერ AlphaGo Zero არის Deepmind მიერ

4 

Leukotomy 亂世の精神疾患治疗 selfish gene 亂世の精神疾患 Technological Singularity 亂世の精神疾患 potentially a meta-solution to any problem Reward Is Enough 亂世の精神疾患 liberal arts 亂世の精神疾患

A horizontal row of eleven empty square boxes, likely used for a survey or form.

АПВЛСПД

**A.** □□□□□□□□□□

2. □□□□□□□□□□

- 3.** ຂໍາ ຈාතින් ທැන්ස් ດෙප්ලේර්ච් ຕැන්ස් ດෙප්ලේර්ච්
- 4.** ດෙප්ලේර්ච් ප්‍රාග්ධන සීමාව
- 5.** ດෙප්ලේර්ච් 1 - 4 ດෙප්ලේර්ච් ප්‍රාග්ධන සීමාව
- B.** ດෙප්ලේර්ච් ප්‍රාග්ධන
- 6.** ດෙප්ලේර්ච් ප්‍රාග්ධන සීමාව relevance theory ດෙප්ලේර්ච් ප්‍රාග්ධන සීමාව
- 7.** ດෙප්ලේර්ච් ප්‍රාග්ධන සීමාව ප්‍රාග්ධන සීමාව සීමාව ප්‍රාග්ධන සීමාව
- 8.** Grigori Perelman ອ Poincaré conjecture ດෙප්ලේර්ච් ප්‍රාග්ධන සීමාව සීමාව ප්‍රාග්ධන සීමාව
- 9.** Demis Hassabis ອ AlphaGo ດෙප්ලේර්ච් intuition ດෙප්ලේර්ච් intuition ດෙප්ලේර්ච් Demis Hassabis ອ AlphaGo ດෙප්ලේර්ච් intuition ດෙප්ලේර්ච් AlphaGo ດෙප්ලේර්ච් a meta-solution to any problem
- 10.** ດෙප්ලේර්ච් Nature ດෙප්ලේර්ච් superhuman performance ດෙප්ලේර්ච් ප්‍රාග්ධන සීමාව
- C.** ດෙප්ලේර්ච් ප්‍රාග්ධන
- 11.** ດෙප්ලේර්ච් ප්‍රාග්ධන සීමාව form ດෙප්ලේර්ච් ප්‍රාග්ධන සීමාව
- 12.** ດෙප්ලේර්ච් motif ດෙප්ලේර්ච් ප්‍රාග්ධන සීමාව
- 13.** ດෙප්ලේර්ච් “truth” ດෙප්ලේර්ච් truth ດෙප්ලේර්ච් ප්‍රාග්ධන සීමාව
- 14.** ດෙප්ලේර්ච් The Selfish Gene ອ The Immortal Gene
- 15.** ດෙප්ලේර්ච් Freeman Dyson ອ Birds and Frogs ອ birds ອ frogs ດෙප්ලේර්ච්
- 16.** ດෙප්ලේර්ච් Austrian School of Economics ດෙප්ලේර්ච්
- 17.** ດෙප්ලේර්ච් selfish gene ດෙප්ලේර්ච්

**D. សំណើសារពិភាក្សាអនុវត្ត:**

- 18.** សំណើសារពិភាក្សាអនុវត្តន៍របស់ខ្លួន
- 19.** សំណើសារពិភាក្សាអនុវត្តន៍របស់ខ្លួន និង
- 20.** សំណើសារ “សំណើសារ” និង “សំណើសារពិភាក្សា” និង logical positivism និង logical empiricism និង
- 21.** សំណើសារពិភាក្សាអនុវត្តន៍របស់ខ្លួន និង Turing Machine និង deterministic, probabilistic, etc. និង
- 22.** និង Turing Test និង SAE level 4 និង level 5 និង
- 23.** សំណើសារពិភាក្សាអនុវត្តន៍របស់ខ្លួន word-embedding vector space និង encoder-decoder, attention, transformer, BERT និង
- 24.** សំណើសារពិភាក្សាអនុវត្តន៍របស់ខ្លួន deep-learning និង deep residual networks និង generative adversarial networks, etc. និង
- 25.** សំណើសារពិភាក្សាអនុវត្តន៍របស់ខ្លួន Universal Approximation Theorem និង overfitting និង underfitting និង chaos phenomena និង
- 26.** សំណើសារពិភាក្សាអនុវត្តន៍របស់ខ្លួន Reward Is Enough និង
- 27.** សំណើសារពិភាក្សាអនុវត្តន៍របស់ខ្លួន selfish gene និង
- 28.** សំណើសារពិភាក្សាអនុវត្តន៍របស់ខ្លួន

សំណើសារពិភាក្សាអនុវត្តន៍របស់ខ្លួន

សំណើសារពិភាក្សាអនុវត្តន៍របស់ខ្លួន Freeman Dyson និង

សំណើសារពិភាក្សាអនុវត្តន៍របស់ខ្លួន និង

សំណើសារពិភាក្សាអនុវត្តន៍របស់ខ្លួន

“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手

“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手

“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手 Nature  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手 SAE level 5  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手 SAE level 4

“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手

“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手

“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手

“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手 The Selfish Gene  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手

“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手 Freeman Dyson  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手 a great bird  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手 frog  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手 bird  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手 frog  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手 bird

“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手

“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手

“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手

“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手

“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手

“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手 “**阿尔法狗**”战胜了人类棋手 “**阿尔法狗**”战胜了人类棋手 natural law

“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手

“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手  
“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手

“**阿尔法狗**”战胜了人类棋手

Deepmind の Reward Is Enough の論文を読んだ。論文の題名は「Reward Is Enough」だ。

論文の内容は、機械学習の目標関数として、報酬（Reward）のみで十分であることを示すものだ。

論文では、複数の環境で実験を行った結果、報酬のみで学習が可能であることが示されている。

この論文は、機械学習の研究分野において大きな影響を与えた。

論文の最後には、「この研究は、機械学習の目標関数として、報酬のみで十分であることを示す」という結論が述べられている。

参考文献

Deepmind の Reward Is Enough の論文を読んだ。